

Solar System Kurzregeln

Charaktererschaffung

- Gib Deinem Charakter einen **Namen**.
- Beschreibe die **Heldentat** und wähle eine Fähigkeit mit Rang **bewandert** (2).
- Beschreibe den **Hintergrund** des Charakters und wähle drei Fähigkeiten mit Rang **geübt** (1).
- Beschreibe die **kulturelle Identität** und lege die daraus resultierenden Fähigkeiten fest, die der Charakter **laienhaft** (0) beherrscht.
- Lege fest, in welcher passiven Fähigkeiten der Charakter **bewandert** (2), **geübt** (1) und **laienhaft** ist.
- Verteile 10 Punkte auf die Reserven **Elan**, **Instinkt** und **Scharfsinn**.
- Wähle eine **Gabe**.
- Wähle einen **Pfad**.
- Runde den Charakter mit fünf **Steigerungen** ab.
- Entwickle eine Ausgangssituation mit der Gruppe und leg los!

Steigerungskosten

Art der Steigerung	Kosten
Neue Fähigkeit auf **laienhaft**	0
laienhafte Fähigkeit auf **geübt**	1
geübte Fähigkeit auf **bewandert**	2
bewanderte Fähigkeit auf **vortrefflich**	3
vortreffliche Fähigkeit auf **meisterlich**	4
Reserve um einen Punkt steigern	1
– für je 10 Punkte in der Reserve	+1
Neue Gabe lernen	1
Neuen Pfad wählen	1

Reserven

Alle Charaktere haben neben ihren Fähigkeiten drei **Reserven**, die für ihre innere Stärke stehen. Die Reserven sind **Elan**, **Instinkt** und **Scharfsinn**, die, wie bereits erwähnt, mit verschiedenen Fähigkeiten verknüpft sind: Üblicherweise schreibt man hinter jede Fähigkeit in Klammern die Reserve auf, auf der sie beruht. Das sieht man sehr schön bei den passiven Fähigkeiten.

Elan Ein Charakter mit niedrigem Elan ist klein oder kränklich, und ein Charakter mit vielen Punkten in Elan ist gesund und strotzt vor Kraft.

Instinkt Ein Charakter mit niedrigem Instinkt könnte schlicht ungeschickt sein, während ein hoher Instinkt für Attraktivität oder hellen Verstand steht.

Scharfsinn Ein Charakter mit geringem Scharfsinn ist leichtgläubig oder dumm, hoher Scharfsinn spricht für Führungsqualitäten.

Bei der Charaktererschaffung verteilen die Spieler 10 Punkte auf die drei Reserven. Jede Reserve bekommt mindestens einen Punkt. Zu Beginn des Spieles sind die Reserven voll aufgefüllt.

Jede Reserve wird durch bestimmte Ereignisse aufgefrischt:

Elan Körperliche Verausgabung mit anderen Charakteren, bei denen es um den eigenen Spaß geht, zum Beispiel fette Parties, Kampfübungen, Massagen oder Drogenkonsum.

Instinkt Teilnahme am gesellschaftlichen Leben, sei das eine Cocktailparty, ein romantisches Date, Glücksspiel und anderer unterhaltsamer Zeitvertreib.

Scharfsinn Intellektuel anregende Interaktion, wie zum Beispiel das Vortragen von Gedichten, spätabendliche philosophische Debatten oder ein Schachduell.

Fähigkeiten

Einer der ersten Schritte der Charakterschaffung ist, die **Fähigkeiten** der Charaktere festzulegen, Stärken, mit denen sie in den kommenden Ereignissen ihr Glück versuchen werden.

Fähigkeiten sind sehr flexibel, doch jede Fähigkeit, die ein Charakter beherrscht, hat einen **Rang**, der beschreibt, wie wichtig sie in der Kampagne ist. Die fünf Ränge sind in aufsteigender Reihe **laienhaft** (0), **geübt** (1), **bewandert** (2), **vortrefflich** (3) und **meisterlich** (4); die Namen beschreiben den Rang, während ihr Zahlenwert in den Regeln benutzt wird.

Charaktere setzen Fähigkeiten in Proben und bei Konflikten ein, um ihre Ziele zu erreichen.

Es gibt drei passive Fähigkeiten, die jeder Charakter hat:

Ausdauer (E) Das Maß für die Fähigkeit des Charakters, körperlichen Schmerz und Erschöpfung zu ertragen.

Reaktion (I) Die Fähigkeit des Charakters, schnell und klar zu handeln und zu denken.

Wille (S) Die Willenskraft und Entschlossenheit des Charakters.

Ein paar Beispielfähigkeiten:

Ars Goëtia (E) Die goëtische Kunst steht für die Kenntnis der niederen Siegel Solomons, mit denen man Geister, Dämonen und Engel beschwören und bannen kann.

Duellieren (E) In vielen historischen und Fantasy-Kulturen werden rechtliche, soziale oder religiöse Fragen mit Duellen geklärt. Diese Fähigkeit hilft bei bewaffneten Kämpfen gegen Einzelpersonen.

Feilschen (I) Außer in reinen Rittersettings müssen Schurken und andere zwielichtige Gestalten herausfinden können, was die Dinge wert sind und was andere dafür zu zahlen bereit sind.

Gadgets (S) Ein Pulpsetting kann eine Fähigkeit, mit der man technische Geräte erfindet und/oder bedient, gut gebrauchen.

Gassenwissen (S) Wenn man die Umgangsformen, Leute und Gepflogenheiten der kriminellen Unterwelt und der Szene, die sie umgibt, kennen will.

Glaube (Richtung) (E) Eine religiöse Leitfigur wird in allen Settings eine Fähigkeit gebrauchen können, die ihre Theologie, Kenntnis der Riten und „Glaubensfestigkeit“ beschreibt.

Hypnose (S) Die Fähigkeit andere durch Mesmerismus zu beherrschen, kommt in allen Pulp-Geschichten vor.

Internet (S) Mit dieser Fähigkeit findet man Informationen und Kontakte, baut Webseiten, versteht Programmiersprachen und Kommunikationsprotokolle, verwischt digitale Spuren und umgeht Zensurmaßnahmen.

Körperbeherrschung (E) Ein allgemeiner Name für alle möglichen artistischen Übungen von Akrobatik über Jonglage bis hin zu Gymnastik. In einem frühzeitigen Setting pasen die Namen „Akrobatik“ oder „Zirkusnummern“ vielleicht besser.

Kung-Fu (E) Eine Kampffähigkeit für Charaktere in einem historischen oder fantastischen Setting in Asien. In einem Wuxia-Setting gibt es vielleicht noch Soldat (E) und Hinterlist (I) um den edlen Kampfkünstler von anderen Arschtretern zu unterscheiden.

Reiten (E) Unter diese Fähigkeit fallen auch die Pflege der Pferde, waghalsige Fluchten aus gefährlichen Situationen (auf dem Pferderücken), Verfolgungsjagden und der Kampf zu Pferd

Schnorren (I) Ein Schnorrer weiß wie man seinen Lebensstil durch gutsituierte Freunde, mit Witz, durch Unterhaltung und zur Not mit Hilfsarbeiten finanziert.

Superstärke (E) Außergewöhnliche und einzigartige Fähigkeiten sind auch möglich, zum Beispiel um die Fähigkeiten von Superhelden zu beschreiben.

Pfade

Charaktere verdienen Erfahrungspunkte hauptsächlich durch ihre Taten oder das, was ihnen geschieht – mit anderen Worten, durch das *Spielgeschehen*. Immer, wenn etwas geschieht, was zum Pfad eines Charakters passt, sollte der Spieler dieses Charakters das anmerken und entsprechend EP aufschreiben (hier „ding!" zu rufen ist vielleicht ein bißchen albern, aber nicht unangemessen).

Abenteuer Der Charakter hat das Abenteuer im Blut.

- **1EP:** Neue Gegenden besuchen, neue Leute treffen, spannende Dinge erleben
- **2EP:** Für einen unwahrscheinlichen, aber dramatischen Zufall
- **5EP:** Beende ein Abenteuer
- **Abkehr:** Wenn Du Dich niederläßt

Dienstmarke Du bist Polizist, mit allen Pflichten.

- **1EP:** Halte das Gesetz ein
- **2EP:** Brich das Gesetz
- **5EP:** Wenn Du im Dienst angeschossen wirst
- **Abkehr:** Wenn Du einen anderen Job annimmst

Duellist Du duellierst Dich häufig, verdienst Du so Dein Geld?

- **1EP:** Fordere jemand zum Duell heraus
- **2EP:** Werde herausgefordert
- **5EP:** Töte in einem Duell
- **Abkehr:** Wenn Du ein Duell verlierst

Dunkles Geheimnis Deine Vorgeschichte birgt ein schreckliches Geheimnis.

- **1EP:** Deine Vergangenheit kommt ins Spiel
- **2EP:** Hinweise auf Deine Vergangenheit werden offenbart
- **5EP:** Die Vergangenheit gefährdet Dich in der Gegenwart
- **Abkehr:** Vertraue jemand Dein Geheimnis an

Gesinnung (nach Wahl) Dein Charakter hat eine Gesinnung wie „gut" oder „böse". Jeder weiß, wie die funktionieren.

- **1EP:** Wenn die Gesinnung Thema ist
- **2EP:** Wenn Du und die Gruppe ihre Handlungen an der Gesinnung ausrichten
- **5EP:** Opfere den Gruppenzusammenhalt und/oder wichtige Ressourcen zu Gunsten Deiner Gesinnung
- **Abkehr:** Wechsle die Gesinnung

Gier Für den Charakter ist Reichtum eine Tugend. Wird er irgendwann genug haben?

- **1EP:** Sei beim Handeln unzufrieden
- **3EP:** Beuge oder brich Gesetz oder Ehre, um Reichtum zu gewinnen
- **Abkehr:** Gib Deinen Reichtum auf

Idol Der Charakter will berühmt sein.

- **1EP:** Laß alle wissen, wie cool Du bist
- **3EP:** Wenn Dich alle deswegen auslachen
- **Abkehr:** Wenn Du Deine Freunde statt Deines Ruhms wählst

Mythos Du beschäfstigst Dich mit dem Cthulhu-
Mythos.

- **1EP:** Lies verbotene Schriften
- **2EP:** Sieh schreckliche Dinge
- **5EP:** Begegne einem cthuloiden Schrecken
- **Abkehr:** Werde wahnsinnig

Tollkühnheit Der Charakter führt ein selbstzerstörerisches Leben.

- **1EP:** Handle verantwortungslos
- **2EP:** Wenn andere sich wegen Deines Lebensstils sorgen
- **5EP:** Werde wegen Deines Lebensstils verletzt
- **Abkehr:** Wenn Du Verantwortung übernimmst

Gaben

Gaben sind besondere Eigenschaften der Charaktere. Eine Gabe eröffnet dem Charakter meistens weitere Möglichkeiten beim Einsatz von Fähigkeiten. Häufig muß man Reservenpunkte einsetzen, um eine Gabe zu benutzen.

Chance (Gabe) Der Charakter hat eine Schatzkarte, einen Plattenvertrag oder eine andere Chance, eine Gabe zu erlernen. Wenn er drei erfolgreiche Proben abgelegt hat, die ihm helfen, diese Chance zu ergreifen, kann er diese Gabe gegen die andere eintauschen.

Gefolgsmann (wer) Wähle einen wohlmeinenden Nebencharakter, der keine Fähigkeiten auf höherem Rang als der Charakter hat. Der Nebencharakter folgt dem Charakter und hilft ihm. Der Helfer folgt Anweisungen üblicherweise; er kann Befehlen mit einer Probe auf **Wille** (R) widerstehen.

Mächtiger Schlag (Fähigkeit) Der Charakter bringt Dinge zu Ende: Er kann bei Proben, die Schaden verursachen, den Schaden mit 1:1 mit Punkten aus der entsprechenden Reserve erhöhen. Der Schaden kann nicht über Stufe 6 (**tödlich**) erhöht werden.

Kosten: 1 Punkt aus der Reserve pro zusätzlicher Stufe Schaden.

Spezialisierung (Fähigkeit, Spezialisierung) Lege für eine bestimmte Fähigkeit eine Spezialisierung fest. Der Charakter ist besonders gut, wenn er Dinge tut, auf die er spezialisiert ist. Dafür bekommt er einen Bonuswürfel.

Synergie (2 Fähigkeiten) Der Charakter kann zwei Fähigkeiten in entsprechenden Situationen nahtlos miteinander verbinden. Der Charakter kann im erweiterten Konflikt jede der Fähigkeiten mit der anderen unterstützen, ohne daß der dafür eine weitere Handlung braucht. In einfachen Konflikten werden beide Fähigkeiten gleichzeitig gewürfelt, und das niedrigere Ergebnis unterstützt das höhere, egal wie die Situation im Detail aussieht.

Talent (Beschreibung) Der Charakter hat ein besonderes Talent, mit dem er Dinge machen kann, die andere noch nichtmal versuchen können. Es muß nicht uneingeschränkt funktionieren, vielleicht ist es hilfreich in Konflikten – dann wird bestimmt, auf welcher Fähigkeit es beruht. Weitere mechanische Auswirkungen hat das Talent aber nicht.

Kosten: 1 Punkt aus der Reserve für kleinere Tricks, die kaum etwas bewirken; 2 für nützliche und vielseitige Talente; 3 für umfangreiche Talente, die die Natur der Szene verändern, wenn sie eingesetzt werden. +1 für schicke Talente, auf die die anderen Charaktere neidisch sind; -1, wenn eine Probe notwendig ist.

Überraschung (Reserve) Der Charakter kann seine Gegner auf der körperlichen, sozialen, oder intellektuellen Ebene verwirren (wähle eine entsprechende Reserve). Wenn der Charakter einen Gegner überrasascht, muß die ser sich statt seiner eigentlichen Aktion mit einer passiven Fähigkeit verteidigen. Das gilt für einfache und erweiterte Konflikte.

Kosten: 1 Punkt aus der entsprechenden Reserve

Vielseitigkeit (Fähigkeit, Reserve) Der Charakter hat einen esoterischen Hintergrund oder besondere Ausbildung. Wähle eine Fähigkeit und eine Reserve. Diese Fähigkeit beruht jetzt *auch* auf dieser Reserve.

Vorsicht (Fähigkeit) Der Charakter weiß, wie er Konflikte vermeiden kann. Mit einer erfolgreichen Probe auf die Fähigkeit während eines erweiterten Konfliktes endet der erweiterte Konflikt, ohne daß einer der Beteiligten seine Ziele erreichen kann.

Kosten: 2 Punkte aus der Reserve der Fähigkeit

Proben

Die **Probe** ist der Kernmechanismus im **Solar System**. Immer wenn die Spieler wissen wollen, ob ihre Charaktere aus einer schwierigen Situation heil herauskommen, kann man dafür eine Probe ablegen.

Für einfache Proben wählt der Spieler eine passende Fähigkeit und würfelt mit drei Fudge-Würfeln. Das Ergebnis der Probe wird ermittelt, indem man den Rang der Fähigkeit auf das Resultat des Wurfes addiert. Das Ergebnis liegt zwischen 0 und 7 (negative Ergebnisse gelten als 0). Die folgende Tabelle beschreibt, was die verschiedenen Ergebnisse bedeuten.

Ergebnisse von Proben

Grad	Ergebnis	Beschreibung
0	Mißerfolg	Die Bemühungen des Charakters sind vergebens.
1	Knapp	Das erwartete Ergebnis tritt ein.
2	Gut	Damit kann man vor Freunden angeben.
3	Grossartig	Auf diese Leistung kann man stolz sein.
4	Überragend	Andere sind von der Tat beeindruckt.
5	Sagenhaft	Die Tat inspiriert Lieder und Sagen.
6	Unfassbar	Ein schier übermenschliches Ergebnis.
7	Transzendent	Diese Tat verändert die Welt nachhaltig.

Man kann simple Situationen überwiegend mit einfachen Proben abhandeln: Der Spieler sucht sich eine Fähigkeit aus, würfelt, und sagt dann, wie gut das Ergebnis war. Mit einem einfachen Wurf kann man sehen, ob die Klippen erklommen, das Sternenschiff auf Kurs gehalten oder die Steuererklärung korrekt ausgefüllt wurde.

Die möglichen Ergebnisse einer Probe sind Anhaltspunkte dafür, wie sehr sie sich auf das Spielgeschehen auswirkt. Die Ergebnisse sollten als Inspiration dafür dienen, welche Auswirkungen eine Probe hat.

Ein **Fehlschlag** (0) bedeutet nicht, daß die Bemühungen des Charakters fruchtlos bleiben; vielmehr sollte ein solches Ergebnis eine spannende Angelegenheit mit dramatischen Auswirkungen sein.

Ein **knapper** Erfolg (1) klingt vielleicht lahm und vorhersehbar, aber es bedeutet, daß der Spielleiter einen kleinen Stolperstein einbauen darf, der dem Erfolg seinen Glanz nimmt.

Was Charaktere wollen, sind **gute** (2) Erfolge, denn auf die kann man stolz sein. Andere werden kein Fehl finden, der Erfolg ist solide.

Ein **grossartiger** (3) Erfolg ist das Ergebnis eines Fachmann, mehr als nur gut. Der Spieler braucht hier nicht nur beschreiben, wie seinem Charakter das Vorhaben gelingt, er macht es auch mit Stil.

Ein **überragender** (4) Erfolg ist etwas, das Augenzeugen in Erstaunen versetzt. Ein solches Ergebnis sollte dem Charakter in der Szene einen handfesten Vorteil geben.

Ein **sagenhafter** (5) Erfolg ist der Grundstock heldenhafter Fantasy, da die Gesamtsituation im Sinne des Charakters verläuft.

Charaktere, die **unfassbare** (6) Erfolge haben sollten in dieser Sitzung nicht mehr auf diese Fähigkeit würfeln müssen, es sei denn, die Umstände ändern sich dramatisch oder der Spieler will es.

Und dann gibt es noch **transzendente** (7) Ergebnisse, die ganz im Wortsinne bedeuten, daß der Charakter die *Bedeutung* der Fähigkeit neu definiert.

Ein Spieler kann das Ergebnis einer Probe als **Effekt** festhalten. Man kann jede Probe, die keinen anderen Zweck hat (zum Beispiel die Aktivierung einer Gabe oder die Unterstützung einer anderen Probe) direkt nach der Probe als Effekt festhalten.

Wenn ein Charakter eine Probe abgelegt hat, um einen Liebestrunk zu brauen und das Ergebnis **überragend** ist, dann kann er als Effekt „Liebestrunk 4/E" aufschreiben. Der Effekt sollte zur Probe passen und mit einer Reserve verbunden sein. Einen Effekt aufzuschreiben kostet einen Punkt aus dieser Reserve.

Für Effekte bekommt man Bonuswürfel. Dafür schreibt der Spieler auf, wie viele der Bonuswürfel er aufgebraucht hat und benutzt sie für seine Probe. Die Probe muß zum Effekt passen. Sind alle Bonuswürfel aufgebraucht, wird er gestrichen.

Effekte sind *vergänglich*: Wenn man eine Reserve auffrischt, gehen alle dazugehörigen Effekte verloren, außer man zahlt einen Punkt aus der Reserve für jeden Effekt, den man bewahren will.

Manchmal haben die Charaktere keine Fähigkeit, die sie in einer gegebenen Situation verwenden können. Dann gibt es zwei Möglichkeiten:

- Der Charakter hat einen Hintergrund, der nahelegt, daß er eine passende Fähigkeit ungelernt (0) beherrscht; sie steht nur nicht auf seinem Charakterbogen. Damit lässt sich die Situation handhaben.
- Der Charakter versucht etwas, was er schlichtweg nicht kann, etwa ohne Hilfsmittel zu fliegen oder mit mittelalterlicher Bildung einen Computer zu benutzen. Dann kann dem Charakter die Probe nicht gelingen.

Eine einfache Probe bringt nur etwas Zufall ins Spiel, aber meistens ist das Ergebnis sehr nah am Grad der Fähigkeit. **Bonus-** und **Strafwürfel** sind die Methoden, mit denen man den Zufall stark beeinflussen kann. Dabei handelt es sich um normale Fudgewüfel, die man zusätzlich zu den üblichen drei Würfeln wirft, wenn man eine Probe ablegt.

Wenn ein Spieler einen oder mehrere Bonuswürfel verwendet, würfelt er sie zusammen mit den drei Standardwürfeln. Nach dem Wurf werden die *drei besten Würfel* gewertet, die anderen verfallen. Mit Strafwürfeln ist es ähnlich, doch in diesem Fall zählen die *drei schlechtesten Würfel*.

Bonus- und Strafwürfel gibt es aus verschiedenen Gründen. Häufig werden Reservenpunkte ausgegeben, um besonderen Einsatz abzubilden: Der Spieler gibt einen Punkt aus der Reserve aus, zu der die Fähigkeit gehört, und bekommt so einen Bonuswürfel. Das kann man einmal je Probe machen.

Kommen bei einer Probe Bonus- und Strafwürfel zum Tragen, heben sie sich gegenseitig auf.

Wenn ein Charakter unter widrigen Umständen eine Probe ablegt, kann der Spielleiter dafür einen Strafwürfel geben. Wird es *wirklich* schwierig, können es auch mal zwei sein.

Manchmal haben Charaktere mehrere Fähigkeiten, die bei einer Probe helfen können. Dann legt man der Reihe nach Proben auf die Fähigkeiten ab, wobei das Ergebnis einer vorhergehenden Probe dem Ergebnis entsprechend Bonuswürfel für die nächste Probe erzeugt: Ein **Gutes** Ergebnis (2) bringt zwei Bonuswürfel für die nächste Probe.

Wenn ein Charakter etwas unternimmt und ein anderer Spieler seinen Charakter einschreiten läßt, dann gibt es einen Konflikt – herzlichen Glückwunsch!

Konflikte

Konflikte können Kämpfe, Streitgespräche, Herausforderungen oder Wettbewerbe sein, wichtig ist nur, daß zwei Charaktere im Widerstreit miteinander stehen.

Wenn ein Konflikt beginnt, empfiehlt es sich für die Spieler, die **Ziele** ihrer Charaktere zu beschreiben, damit jeder weiß, worum es ihnen geht. Mit den Konfliktregeln findet man heraus, welcher Charakter seinen Willen durchsetzt.

Der Konflikt selbst wird mit **entgegengesetzten Proben** durchgeführt: Die Spieler machen die Proben und vergleichen ihre Ergebnisse, das bessere Ergebnis entscheidet den Konflikt.

Sobald allen klar ist worum es im Konflikt geht, die Fähigkeiten feststehen und die Situation beschrieben wurde, machen die Charaktere ihre Proben. Danach richtet sich, was geschieht. Wichtig ist, wer am Besten gewürfelt hat: Der Charakter hat sein Ziel (oder soviel, wie davon in diesem Konflikt behandelt wird) entsprechend seiner Fähigkeit erreicht.

Das Ergebnis einer Probe wird auch in Konflikten ganz normal ermittelt. Meistens sind beide Seiten **erfolgreich**, aber eine **unterliegt** im Konflikt – das ist ganz einfach erzählt, es bedeutet nur, daß die Bemühungen des unterlegenen Charakters durch den anderen zunichte gemacht werden oder ein ansonsten fehlerloses Manöver durch den Gegner vorhergesehen und vereitelt wird.

Erweiterte Konflikte

Die meisten Konflikte sind nur übergangsweise wichtig und haben keinen besonderen Rahmen. Die wenigen, die sich als wichtige Wendepunkte herausstellen könnten, verdienen aber unsere ungeteilte Aufmerksamkeit.

Jeder Spieler (außer dem Spielleiter) kann einen Konflikt **erweitern**, wenn sein Charakter an ihm beteiligt war. Ein Konflikt wird stets nach den ersten Proben erweitert, und es ist unerheblich, ob der Charakter den ursprünglichen Konflikt gewonnen oder verloren hat. Dann beginnt der erweiterte Konflikt, in dem die Charaktere ihre Differenzen in einer detaillierten schrittweisen Betrachtung klären können.

Jede Runde beginnt mit der **Verhandlungsphase**: Die Spieler beschreiben, was ihre Charaktere in dieser Runde unternehmen, um ihre Ziele weiter zu verfolgen. Es gibt einige Dinge, die die Spieler für ihre Charaktere festlegen müssen:

Eingesetzte Fähigkeit Wie bei einer normalen Probe wählt der Spieler die Fähigkeit. Die einzelnen Proben in erweiterten Konflikten sind so unmittelbar, daß es keine Gelegenheit für unterstützende Proben gibt. Deswegen wählt jeder Spieler nur eine Fähigkeit.

Verhältnis der Handlungen Die Spieler der am Konflikt beteiligten Charaktere müssen festlegen, in welchem Verhältnis ihre Handlungen stehen. Jedes Paar Handlungen ist entweder **gegenläufig** oder **parallel**: Gegenläufige Handlungen bedingen sich gegenseitig und können sich in ihrer Effektivität behindern, parallele Handlungen haben nichts miteinander zu tun und betreffen den Gegner direkt.

Wirkung Jeder Spieler muß festlegen, ob die Handlung des Charakters Schaden verursacht oder ob sie **Bonuswürfel** für eine andere Probe erzeugt. Das hängt wieder vom Spielgeschehen ab: Wenn der Charakter direkt auf

sein Ziel hinzuarbeitet, ist es wahrscheinlich Schaden, während Bonuswürfel für Planung und Vorbereitung stehen.

Während der Verhandlungsphase gibt es eine besondere Handlung, die **defensive Handlung**. Sie wird immer mit einer der **passiven Fähigkeiten** durchgeführt und es ist immer eine gegenläufige Handlung um Bonuswürfel zu bekommen.

Ist die Verhandlungsphase abgeschlossen, kann man schnell feststellen, wie die Handlungen ausgehen: Jeder macht eine Probe auf die gewählte Fähigkeit und entsprechend der gewählten Wirkung wird das Ergebnis der Probe angewandt.

Gegenläufige Proben für Schaden verursachen Schaden in Höhe der Differenz der Proben bei dem Charakter mit dem schlechteren Ergebnis und *parallele Proben für Schaden* verursachen bei allen beteiligten Schaden in Höhe des Ergebnisses der Probe. Genauso gibt es bei Proben für Bonuswürfel entweder Bonuswürfel in Höhe der Differenz bei gegenläufigen und die voll eAnzahl Würfel bei parallelen Handlungen.

Nachdem die Ergebnisse der Proben feststehen wird beschrieben, wie sich das Spielgeschehen entwickelt: Die Charaktere sind in ihren Bemühungen erfolgreich (oder nicht) und ihre Handlungen verändern die Situation. Das hat Auswirkungen auf die nächste Runde, in der die Spieler neue Handlungen und Fähigkeiten wählen. Deswegen ist es wichtig, daß die Ereignisse dynamisch bleiben, damit der erweiterte Konflikt spannend bleibt.

Am Ende einer Runde kann ein Spieler auch entscheiden, den Konflikt **aufzugeben**. Das ist so wichtig, daß der Spielleiter vielleicht am Ende jeder Runde fragen sollte, ob jemand (er eingeschlossen) den Konflikt aufgeben will.

Gibt ein Spieler auf, gewinnt sein Gegner. Die Situation wird mit den bestehenden Zielen der Charaktere im Hinterkopf abgeschlossen. Wenn es noch Unstimmigkeiten über die Auswirkungen gibt, wird der Konflikt fortgeführt bis alle Spieler der beteiligten Charaktere sich auf ein Ergebnis einigen können.

Erweiterte Konflikte enden auch, wenn eine Seite Schaden auf Stufe 7, also über **tödlich**, erleidet. Dieser Charakter *kann den Konflikt nicht weiterführen* und scheidet automatisch aus, weil er zu erschöpft oder verletzt ist, um seine Ziele weiter zu verfolgen.

Und schließlich endet ein Konflikt, wenn ein Charakter die Bedingungen zur weiteren Teilnahme nicht erfüllen kann, zum Beispiel, wenn er keine Reservenpunkte mehr hat, um mit Schaden auf Stufe 6 zu handeln oder wenn es ein unentschieden gibt.

Wenn der Konflikt nicht endet, folgt eine weitere Runde, die mit einer Verhandlungsphase beginnt. Das geht solange weiter, bis der Konflikt auf eine der beschriebenen Weisen endet.

Solar System Charakterbogen

Charakter

Name

Konzept

Kultur

Spezies

Erfahrungspunkte

Steigerungen

Schaden

Stufe	Reserve	*Effekt*
6		*gebrochen; 1 Reservenpunkt für jede Handlung*
5		*schwer getroffen; 1 Strafwürfel auf die nächste Probe der Reserve*
4		
3		*angeschlagen; 1 Strafwürfel auf die nächste Probe der Reserve (kumulativ)*
2		
1		

Reserven & Fähigkeiten

Elan

Ausdauer

Instinkt

Reaktion

Scharfsinn

Wille

Gaben

Pfade

Effekte